

Del 17 de noviembre al 1 de diciembre de 2014

BASES DEL DESAFÍO

CompanyGame es una plataforma de simuladores de negocio para la formación. El Desafío Ecuador-Perú 2014 permitirá a sus participantes enriquecer y desarrollar su espíritu empresarial y practicar las habilidades necesarias para la gerencia de empresas. Con esta competencia los alumnos vivirán una experiencia que les permitirá ampliar sus conocimientos y aprender a competir.

Esta competencia está abierta a las universidades ecuatorianas y peruanas que lo deseen. El único requisito de los participantes es desarrollar su actividad en dichas universidades.

La participación de los alumnos les permitirá gestionar una empresa de productos lácteos durante 4 años, con el simulador de marketing y finanzas Food Company. Con este simulador, los alumnos pondrán en práctica sus habilidades en la gestión empresarial de una empresa de alimentación, compitiendo con el resto de equipos de las Universidades de Ecuador y Perú. Los conceptos que se manejan en este simulador son **gestión económica, marketing de producto, operaciones, finanzas y recursos humanos.**

La competencia se desarrollará entre el 17 de noviembre y el 1 de diciembre de 2014. Los alumnos competirán por equipos para tratar de conseguir la mejor puntuación en la gestión de la empresa de productos lácteos. Tras cada periodo (año) de decisión, los alumnos podrán consultar su posición en el ranking y tratar de mejorarla en los periodos siguientes. Las decisiones que van tomando los

alumnos configuran el escenario de juego; el análisis de las acciones de los competidores son clave para lograr el primer lugar en el Desafío.

A partir del 1 de noviembre estará disponible toda la información (manual, clasificaciones, actualizaciones, etc.…) sobre este evento en la página http://www.companygame.com/desafioecuadorperu.asp. En esa página se colgarán también todas las novedades que pueda haber sobre el Desafío.

El Desafío Ecuador-Perú está organizado por CompanyGame, empresa española con sede en Barcelona que ha desarrollado una plataforma de simuladores de negocio con objetivos formativos. Estos simuladores son utilizados regularmente por instituciones como la Universidad Autónoma de Barcelona, la Universidad de Cantabria, la Universidad de A Coruña, la Universidad DEUSTO, la Escuela superior de Comunicación; y escuelas de negocios como la Escuela de Organización Industrial, School of Business and Social Sciencies o EADA en España y en Iberoamérica universidades de México, Ecuador, Argentina. Colombia y Chile; y el departamento de formación de empresas internacionales como REPSOL, MICHELIN, BANESTO (Grupo Santander) o BANAMEX.

Quién puede participar

Todas las Universidades ecuatorianas y peruanas registradas como tales por el país donde se ubiquen. Los participantes deberán ser estudiantes de grado o de estudio de postgrado.

Podrán participar universidades que tengan entre su oferta formativa las carreras profesionales de Administración de Empresas, Ciencias Económicas o Empresariales, Gerencia de Negocios, Ingenierías, Comercial, Negocios Globales, Marketing, Hotelería y Turismo y carreras afines.

La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por 3 participantes y un profesor (ver *Inscripción*). Las plazas son limitadas.

Cronograma y desarrollo del Desafío

El Desafío Ecuador-Perú se llevará a cabo según el siguiente calendario:

Fases	**Simulador**	**Tiempo (días)**
Inscripción	Acceso a Demo	10/10 a 10/11
Competencia	Simulador Food Company	17/11 a 28/11
	Decisión de prueba	18/11
	1ª Decisión	21/11
	2ª Decisión	24/11
	3ª Decisión	26/11
	4ª Decisión	28/11
Finalización	Resultados y reconocimientos	01/12

En la fase de inscripción se realizará el alta y el acceso de profesores y alumnos a la plataforma CompanyGame (ver *Inscripción*).

En la Fase de Competencia los participantes, ya ubicados en sus respectivos equipos, deberán utilizar el simulador Food Company para tratar de conseguir los mejores resultados frente a los competidores (las otras universidades) y alcanzar la máxima puntuación en el Valor de la Compañía.

¿Qué es el Valor de la Compañía?
Es un indicador que refleja la evolución de los resultados de cada empresa. Con base en las diferentes decisiones que se vayan tomando, el **valor de la compañía** irá evolucionando de forma positiva o negativa. Este indicador estará disponible 12 horas después de procesar los resultados de cada periodo y se podrá ver en cualquier momento ingresando el usuario y contraseña personales.

Diplomas y reconocimientos

CompanyGame otorgará diferentes premios al equipo ganador, al profesor encargado del mismo y a la Universidad a la que pertenezca:

- Alumnos: Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame en colaboración con el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), en el que se hará mención especial a su liderazgo en la competencia.
- Profesor: Certificado acreditador de la dirección del equipo ganador en el Desafío Ecuador-Perú 2014.
- Universidad: 30 licencias de un simulador de negocios para disfrutar durante un semestre en 2015.

Todos los alumnos recibirán un Diploma de Participación en el Desafío Ecuador-Perú 2014. Además, todos los alumnos podrán registrarse en el Libro de Participantes, creado para poner en contacto a empresas y estudiantes y potenciar las oportunidades de formación y empleo para los alumnos.

Motivos de descalificación

- Falsedad de los datos del participante (nombre, edad, fecha finalización de estudios incorrecta, o cualquier otra causa) que no permita su correcta identificación.
- El mal uso de la plataforma
- No respetar una fecha del calendario
- Participación de un estudiante en más de un equipo
- Participación del profesor en la toma de decisiones

Inscripción

La inscripción se realizará en las fechas indicadas en el cronograma y exclusivamente a través de la página Web. La inscripción esta divida en dos partes, en la primera el profesor o tutor de referencia de la universidad deberá registrarse en la plataforma CompanyGame para poder participar en el Reto. En la segunda la misma persona deberá inscribir a los alumnos que deseen participar a través de un archivo EXCEL.

Inscripción del profesor

El profesor o tutor deberá registrarse a través de la página http://www.companygame.com/registrodesafio.html. En el momento del registro deberá enviar la siguiente información obligatoria:

- Nombre completo
- Universidad a la que pertenece
- Carrera/s en la/s que imparte clase
- Dirección
- Correo electrónico

Una vez registrado se le hará llegar las claves para el acceso a un área privada donde podrá acceder al simulador que se utilizará en la competencia, así como toda la documentación necesaria para su utilización. Junto a esta información encontrará también estas bases y cualquier otra documentación aclaratoria que se precise para el desarrollo de la competencia.

Inscripción de los alumnos

Cada profesor será responsable de entregar la información de los alumnos que participen en el reto. Para ello podrá descargar una hoja EXCEL que deberá rellenar y posteriormente entregar en la misma plataforma CompanyGame para que sea procesada.

Los datos que tendrá este documento serán los siguientes:

- Nombre del alumno
- Email del alumno
- Nombre del equipo con el que participará
- Carrera que cursa el alumno
- Curso/semestre de la carrera
- Postgrado (Si/No)

En el mismo momento o posteriormente (siempre antes de la fecha de cierre de inscripción) deberá subir un documento Word o PDF (puede descargar un ejemplo) con la siguiente información:

- Voluntad del centro de participar en el Desafío Ecuador-Perú 2014
- Lista de alumnos con el mismo nombre y correo que en la hoja Excel anterior
- Firma por parte del director de carrera

La no entrega de cualquiera de estos documentos comporta automáticamente la no participación en el Desafío.

Las inscripciones estarán abiertas desde el 10 de OCTUBRE de 2014 hasta el 10 de NOVIEMBRE a las 20.00 horas (hora local). No se aceptará ninguna inscripción pasada esa fecha. Las plazas son limitadas.

Los días **13 y 14 de noviembre**, los participantes recibirán en sus correos electrónicos un **USUARIO y CONTRASEÑA** para ingresar a los simuladores y podrán descargar toda la información necesaria para participar en la competencia (Manual del Usuario y el Tutorial de la Simulación.) Mediante este acceso podrán conocer al resto de participantes y consultar los informes de Ranking de los datos en toda la competencia.

Comunicación

La página oficial de la competencia y donde se realizará todo el seguimiento del Reto junto a cualquier información o nota será http://www.companygame.com/desafioecuadorperu.asp, que estará disponible a partir del 1 de noviembre. Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en Twitter (@companygame) y Facebook (Companygame).

Toda comunicación se realizara a través del correo electrónico:
desafioecuadorperu@companygame.com

La información de los participantes es confidencial y sólo será utilizada por CompanyGame y los patrocinadores en los términos expuestos en el contrato de privacidad de la página Web.

NOTA FINAL

El comité organizador se reserva la potestad de solucionar como considere cualquier asunto no previsto en estas bases.

Dirección:

Balmes, 301

Barcelona, España

Teléfono, correo…

Telef: +34.935.340.402

e-mail:Reto2014@companygame.com

skype:infoCompanyGame



Desafío de gestión empresarial







